

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 02-021883

(43)Date of publication of application : 24.01.1990

(51)Int.Cl. A63F 1/18
A63F 5/00
A63F 9/00

(21)Application number : 01-098618

(71)Applicant : CARIBBEAN STUD ENTERP INC

(22)Date of filing : 18.04.1989

(72)Inventor : SUTTLE JAMES P
JONES DANIEL A

(30)Priority

Priority number : 88 182374
88 214934

Priority date : 18.04.1988
05.07.1988

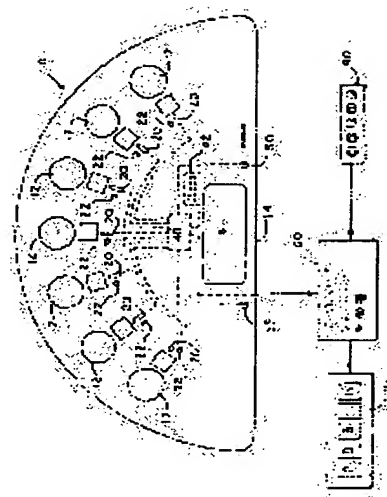
Priority country : US
US

(54) PROGRESSIVE JACKPOT GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To enable each player to participate in a game at each playing position, by constituting a game device so as to receive betting coins to participate in, display the amount on a jackpot meter, increase respective betting coins by a preliminarily selected amount, and reduce respective betting coins by each player's winning amount.

CONSTITUTION: A main control board 40 can start to operate as well a progressive jackpot control box 60 capable of controlling sequentially a progressive jackpot meter 70. When each game coin is put into a coin acceptor 20, the amount of money displayed on the meter 70 is increased only by the amount of designated money. When each player gets a fair chance to gamble the progressive jackpot, a dealer starts to operate a lockout switch 55 which stops the operation of each coin acceptor 20. The amount of money displayed on the progressive jackpot meter continues to increase until any player becomes a winner. A winning number selected beforehand brings the total amount of money or a part of the amount of money displayed on the progressive jackpot meter to the player.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision
of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

⑨ 日本国特許庁(JP)

⑩ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

平2-21883

⑤ Int. Cl.⁵

A 63 F 1/18
5/00
9/00

識別記号

1 0 1

庁内整理番号

6533-2C
6533-2C
6533-2C

⑬ 公開 平成2年(1990)1月24日

審査請求 未請求 請求項の数 4 (全9頁)

⑭ 発明の名称 プログレッシブ・ジャックポット賭博装置

⑮ 特 願 平1-98618

⑯ 出 願 平1(1989)4月18日

優先権主張 ⑰ 1988年4月18日 ⑱ 米国(U S) ⑲ 182374

⑳ 発 明 者 ジェームス ビー. サ アメリカ合衆国 ネバダ州 ラスベガス, ボブラー アベ
ットル ニュー 1820

㉑ 出 願 人 カリビアン スタッド アメリカ合衆国 ネバダ州, ラスベガス, スウィーツ 3
エンタープライジ アンド 4, ウィン ロード 4606
ズ, インコーポレーテ
ッド

㉒ 代 理 人 弁理士 浅 村 皓 外2名

最終頁に続く

明細書の浄書(内容に変更なし)

明 細 書

1. 発明の名称

プログレッシブ・ジャックポット賭博装置

2. 特許請求の範囲

(1) 生のカジノ・テーブル・ゲームにおいてジャックポット構成部品を含む賭博装置であつて、複数のプレーヤ位置を持つ賭博テーブルと、各プレーヤ位置と組み合わされてジャックポット構成部品に参加する賭博コインを受け取る装置と、ジャックポットの金額をジャックポット・メータに表示する装置と、ジャックポット・メータに示された金額を賭けられた各賭博コインについて前もつて選択された額だけ増加させる装置と、ジャックポット・メータに示された金額をプレーヤが勝ち取った額だけ減少させる装置と、を含んで成ることを特徴とする賭博装置。

(2) 賭博コインが賭けられたことを示すための各プレーヤ位置と組み合わされたインジケータ信号装置をさらに含むことを特徴とする請求項1記載の賭博装置。

(3) 遅れた賭けを防止するためのロックアウト・スイッチ装置をさらに含むことを特徴とする請求項1記載の賭博装置。

(4) 手の終りに装置をリセットするためのリセット・スイッチ装置をさらに含むことを特徴とする請求項1記載の賭博装置。

3. 発明の詳細な説明

本発明は一般にプログレッシブ・ジャックポットを含むカジノまたはカード室賭博に関する。特に、本発明はいろいろなカジノまたはカード室テーブル・ゲームの参加者がプレーするのに利用できるプログレッシブ・ジャックポットに関する。

スロット・マシン、ビデオ・ポーカー・マシンまたはキーノ・マシンのような電子的もしくは機械的賭博装置に関連してプログレッシブ・ジャックポット構成部品を提供することが賭博場での共通習慣となつている。普通、複数のすなわち1組のマシンが1つの共通プログレッシブ・ジャックポット・メータに電子的に相互接続されている。賭博コインが各マシンに入られると、ジャック

ポット・メータに示される金額はある幸運なプレーヤがスロット・マシンの同じ行に3枚または4枚の7の札のような勝の組合せ並べるまで漸増する。ビデオ・ポーカーでは、ロイヤル・フラッシュが常時ジャックポットに勝つが、ある変化では、プレーヤは左から右へA-K-Q-J-10のような正確な順序で、あるいはスベードのような特定の一族いで、ロイヤル・フラッシュを成就しなければならない。ビデオ・キノでは、プレーヤは普通、プログレッシブ・ジャックポットに勝つため15の数から15を合わせなければならない。

本発明の1つの目的は、ポーカーあるいは21のようなカジノまたはカード室テーブル・ゲームにプログレッシブ・ジャックポット構成部分を提供するのに役立つ装置を提供することである。

本発明の1つの特徴は、プレーヤの参加を示すインジケータを自動的に作動させるとともにプログレッシブ・ジャックポット・メータを増分させる賭博コインを随けることによつて、各プレーヤが自分のプレー位置でプログレッシブ・ジャック

ポット構成部品に参加できるように、1台以上の賭博テーブルにプログレッシブ・ジャックポット・メータを電子接続させることである。

本発明の1つの利点は、本装置により各プレーヤがゲームのプログレッシブ・ジャックポット構成部品に容易に参加できることである。

本発明の方法は一般に、プログレッシブ・ジャックポット構成部品を含むように変形された標準のカジノまたはカード室ゲームに関する。例えば21ゲームのプレー中に、プレーヤは該の正規の賭けに加えて、プログレッシブ・ジャックポットの部分となりかつプレーヤをそれに勝たせるようにする追加の賭けを行うオプションを有するであろう。もしプレーヤの21の手が特定の、所定のカード配列を含むならば、プレーヤはプログレッシブ・ジャックポットに示される金額の全部または一部に勝つであろう。プログレッシブ・ジャックポットの特徴は、ドロー・ポーカー、スタッド・ポーカー、ロー・ボール・ポーカーまたはキャリビーン・スタッド・ポーカーのような他のどん

なカジノまたはカード室ゲームにも適用できる。

本発明を実行するのに用いられる装置はプログレッシブ・ジャックポット・メータに電子接続されるコイン・アセプタの追加によつて変形される21またはポーカーに使用されるような賭博テーブルを含む。プレーヤがコイン・アセプタにコインを入れると、プレーヤがその手札の圓にゲームのプログレッシブ・ジャックポイント構成部品に参加していることを示すランプがプレーヤの位置で作動される。同時に、コイン・アセプタからの信号がプログレッシブ・メータに送られて、プログレッシブ・メータに示される金額を増分させる。各手札のプレーの終りに、コイン・アセプタは次の手札のためにリセットされる。プレーヤがプログレッシブ・ジャックポットの全部または一部に勝つと、プログレッシブ・ジャックポット・メータに示される金額はプレーヤが勝った金額だけ減少される。1台のプログレッシブ・ジャック・メータには何台の賭博テーブルでも接続することができる。

第1図に示される通り、カジノ賭博テーブル10は行われている例えば21のようなゲームに参加しているプレーヤの複数個のプレー位置12を備えている。配札者はチップ・ラック16に隣接する配札位置14に配置される。各プレーヤ位置12に隣接してコイン・アセプタ20がある。各コイン・アセプタ20は主制御盤40に電子接続されているが、この主制御盤40には賭博テーブル10に具備されるプレー位置12の数に対応する多数の路程計形カウンタ42が接続されている。第1図に示される通り、7つのプレー位置12が設けられることが望ましいが、プレー位置の数は7より多くても少なくともよい。リセット・スイッチ50は配札者の位置14に隣接して置かれて主制御盤40に電子接続され、各手のプレーの開始前に配札者がコイン・アセプタ20をリセットし得る手段を提供する。ロックアウト・スイッチ55も配札者の位置14に隣接して設けられ、このスイッチは、この中に詳しく説明される通り、遅い賭けを防止するために配札者によつて作動さ

れる。

主制御盤40は、この中に詳しく説明される通り、各コイン・アセプタ20からの信号を受信してこれらの信号に応じてプログレッシブ・ジャックポット・メータ70を増分させるプログレッシブ・ジャックポット制御箱60に電子接続されている。同じくプログレッシブ制御箱60に電子接続されているジャックポット・リセット制御器80は、プレーヤがプログレッシブ・ジャックポット・メータ70に示される金額の全部または一部に勝つとき必ずプログレッシブ・ジャックポット・メータに示される金額をリセットする手段を提供する。

操作の際、本発明は下記の通り作用する。在来の21ゲームは賭博テーブル10で行われる。各手の開始時に、各プレーヤは21の手のプレーについて彼の通常の賭けをするほかに、その手の間ゲームのプログレッシブ・ジャックポット構成部品に参加できるように追加の賭けをすることもできる。そうするために、プレーヤはそのプレーヤの特定

示される金額は所定量だけ増加される。もし例えば各賭博コインの1ドルの値を有するならば、プログレッシブ・ジャックポット・メータに示される金額はコイン・アセプタ20に入れられる賭博コインについて最高1ドルまでの任意な金額だけ増加される。本発明の好適な実施例では、プログレッシブ・ジャックポットは賭けられる各賭博コインの金額の93%~97%だけ増加され、差額はゲームのプログレッシブ・ジャックポット構成部品を提供するために賭けられた金額の店の取り分を表わす。

各プレーヤがプログレッシブ・ジャックポットの賭けをする正当な機会を得たとき、配札者は各コイン・アセプタ20の作動を止めるロックアウト・スイッチ55を作動させる。ロックアウト・スイッチ55が作動されると、コイン・アセプタ20に入れられたどんなコインも記録されない。

プログレッシブ・ジャックポット・メータに示される金額はあるプレーヤが勝の手を得るまで賭けられた各賭博コインについて増加し続ける。前

なプレー位置12と組み合わせられるコイン・アセプタ20に賭博コインを入れる。この中に詳しく説明される通り、コイン・アセプタ20は賭博コインがそに入れられたことを「認識」し、またコイン・アセプタ20に隣接するランプであることが望ましいインジケータ信号22は特定のプレーヤがその手のプレー中にゲームのプログレッシブ・ジャックポット構成部品に参加していることを示しながら作動される。

インジケータ信号22を作動させる一方、コイン・アセプタ20は主制御盤40にも電子信号を送る。この信号は主制御盤40によつて特定のプレー位置に対応する路程計形カウンタ42に送られて、特定のコインアセプタ20に入れられる賭博コインの数の連続カウントを保つ。

主制御盤40は、プログレッシブ・ジャックポット・メータ70を順次制御するプログレッシブ・ジャックポット制御箱60をも作動させる。コイン・アセプタ20に各賭博コインが入れられると、プログレッシブ・ジャックポット・メータに

もつて選択された勝の手は、プログレッシブ・ジャックポット・メータに示される金額の全部または一部をプレーヤにもたらし。好適な実施例では、前もつて選択された勝の手および21ゲームでの支払い金額は下記の通りである：

勝の手	ジャックポットの金額
4枚の5および1枚の1	100%
2, 3, 4, 5および6	4%
同じ組の6, 7および8	コイン100枚
3枚の7	コイン50枚

本発明は勝の手の上記特定の組合せまたは支払い金額に限定されず、他の勝の手の組合せまたは支払い金額を利用することもできる。

プレーヤが勝の手を成就すると、ジャックポット・リセット制御器80はプレーヤが成就した手のタイプに対応するボタンを押すことによつて手動で作動される。プレーヤが勝ち取った金額は、こうして、プログレッシブ・ジャックポット・メータに示される金額から電子的に差し引かれる。

賭博テーブル101で特定の手が完成されると、

配札者はインジケータ番号22の作動を止めるリセット・スイッチ50を押す。ロツクアウト・スイッチ55も配札者によつて手動で作動を止められる。こうしてコイン・アセプタ20は次の手に関する別の賭博コインを受ける用意を整える。

本発明のプログレッツ・ジャックポット構成部品は、他の形のカジノ・ゲーム、例えば1988年4月18日に提出された米国特許出願第182,374号の内容であるカリビアン・スタッド・ポーカーに關しても使用することができる。カリビアン・スタッド・ポーカーは在来の5カード・スタッド・ポーカーの変形である。各プレーヤは賭金を出し、配札者は各プレーヤおよび自身に5枚のカードを配る。プレーヤのカードは裏返しにして配られ、配札者のカードは4枚を裏返しに1枚を表にして配られる。各プレーヤは自分の手を見て追加の賭金を出してプレーを続けるか勝負を降りて賭金を失うかを決める。次に配札者は彼の全部の手を明かし、もし配札者の手が少なくともエース・キングのポーカー値を有しないな

らば、配札者はプレーの継続を許されない。その場合、配札者は残りのプレーヤの賭金を同額に支払つて彼らに賭金を返却する。もし配札者の手がエース・キングもしくはそれよりも良いポーカー値を有するならば、配札者は彼の手をプレーヤの手と比較して、該当通りに賭金を支払つたり集めたりする。配札者は割増金支払スケジュールにより2ペアもしくはそれよりも良い各勝プレーヤの手について同額支払いを超える端数額をも支払う。このゲームは第1図に示される賭博テーブルを用いてプレーすることができる。各プレーヤは、メータ70に示されるプログレッツ・ジャックポットの金額でそのプレーヤに参加させるコイン・アセプタ20に賭博コインを入れることによつてプログレッツ・ジャックポットの賭けを行う。カリビアン・スタッド・ポーカー關する勝の手および金額は下記の通りであることが望ましい：

手	金 額
ロイヤル・フラツシュ	100%
ストレート・フラツシュ	10%
フォア・カード	1%
フル・ハウス	コイン50枚
フラツシュ	コイン25枚

この場合もまた、本発明は手の上記特定の組合せまたは支払額に限定されず、他の手の組合せまたは支払額を利用することができる。

本発明は他のカジノまたはスタッド・ポーカー、ドロー・ポーカーあるいはロー・ボール・ポーカーのようなカード室ポーカー・ゲームにも適用できる。これらの各ゲームをプレーするのに用いられる賭博テーブル100は第2図に示される各プレーヤ位置112にコイン・アセプタ120およびインジケータ番号122を追加することによつて変形される。電子装置は第1図に示されるものと同じであり、主制御器140、路程計形カウンタ142、プログレッツ・ジャックポット制御箱160、プログレッツ・ジャックポット・メ

ータ170、およびジャック・ポット・リセット制御器180を含む。リセット・スイッチ150およびロツクアウト・スイッチ155は、チップ・ラック116に關る配札者の位置114に隣接して置かれる。

プログレッツ・ジャックポット・メータ170は、コイン・アセプタ120に賭博コインを入れる各プレーヤによつて、第1図に關して説明されたように増分される。

勝の手および支払い金額は、プレーされるゲームの種類により適当に前もつて選択される。好適な実施例では、勝の手および支払い金額は下記の通りである：

I. ファイブ・カード・ドロー・ポーカー

手	金 額
ロイヤル・フラツシュ	100%
ストレート・フラツシュ	10%
フォア・カード	コイン100枚
フル・ハウス	コイン25枚

Ⅱ. ファイブ・カード・スタッド・ポーカー

手	金 額
ロイヤル・フラッシュ	100%
ストレート・フラッシュ	10%
フォア・カード	コイン100枚
フル・ハウス	コイン25枚

Ⅲ. セブン・カード・スタッド・ポーカー

手	金 額
ロイヤル・フラッシュ	100%
ストレート・フラッシュ	10%
フォア・カード	コイン100枚
フル・ハウス	コイン25枚

Ⅳ. ロー・ボール・ポーカー

手	金 額
5-4-3-2-1	100%
6-4-3-2-1	5%
6-5-3-2-1	コイン100枚
7-4-3-2-1	コイン25枚

上記の勝の手および支払い額は好適な実施例に過ぎず、本発明は勝の手および支払い金額の任意の

適当な組合せを用いて実施することができる。

1つの別の実施例として、ゲームのプログレッシブ・ジャックポット構成部品は、定期のゲーム・プレー中に他の場合では失われるプレーヤ用の残念賞支払いとして利用することができる。例えば、プレーされている定期のゲームをファイブ・カード・スタッドであると想定する。プレーヤAおよびBがいずれもプログレッシブ・ジャックポットの金額について資格があるのは、各プレーヤが手のプレーの開始前にコイン・アセプタに賭博コインを入れたからである。プレーヤAはフォア・カードを持つ手を保持する。プレーヤBはフル・ハウスを保持する。プレーヤAの手は習慣的なポーカーの手のランキング優先度により高いので、プレーヤAはファイブ・カード・スタッド・ゲームに賭けられた賭け金を勝ち取る。しかし、プレーヤBは残念賞として彼のフル・ハウスについてプログレッシブ・ジャックポットから支払い金額、例えばコイン25枚を受け取る。プレーヤAがプログレッシブ・ジャックポットから支払いを受け

ないのは、彼が既に定期のファイブ・カード・ゲームから賭け金を勝ち取っているからである。こうして、この別の実施例では、プレーヤがいずれも前もって選択された形の手を有しかつプレー中のゲームのより高い手に負けるならば、1人のプレーヤのみがプログレッシブ・ジャックポットから支払いを受ける。

もう1つの変形では、プログレッシブ・ジャックポットの金額に関与する2人のプレーヤがおり、前もって選択された形の手を持つプレーヤはプログレッシブ・ジャックポットの何%かを受け、より高いポーカーの手を有するプレーヤはプログレッシブ・ジャックポットの金額の残りを受ける。上記の例に関して、プレーヤBはフル・ハウスについてプログレッシブ・ジャックポットの金額の80%を受け、プレーヤAはフル・ハウスについてプログレッシブ・ジャックポットの金額の20%を受け取る。

第3図は本発明の作動をブロック図の形で示す。各プレー位置にはコイン・アセプタ210があり、

プレーヤはプログレッシブ・ジャックポットに参加する資格を得るように賭博コインをその中に入れる。すべてのプレーヤがその手についてプログレッシブ・ジャックポットに参加すべきかを否かを決定するだけの十分な時間を持つたとき、配札者は遅れた賭けを防止するロツクアウト・スイッチ220を作動させる。コイン・アセプタ210に入れられた各賭博コインは、3つの別な装體を順次作動させるプログレッシブ出力制御器230を付勢させる。集積回路タイマ240が付勢されて、インジケータ・ランプ250はプレーヤの前にあるコイン・アセプタ上で点灯される。これは、プレーヤがその手のプレー中にプログレッシブ・ジャックポットに参加しているという視覚表示を配札者に与える。

プログレッシブ・ジャック出力制御器230からの信号は、コイン・アセプタを通して賭けられた各賭博コインについて1単位だけ増分する路徑計形のカウンタ255をも作動させる。これによつて賭博施設はプログレッシブ・ジャックポット

で行われる賭けの数の正確なカウントを保つことができる。

プログレッシブ・ジャックポット出力制御器230からの第3信号は、プログレッシブ・ジャックポット・メータ270に直接進む。プログレッシブ・ジャックポット・メータ270は、前もって選択された勝の手の内の1つを得るプレーヤによつて勝ち取る合計金額を示す。プログレッシブ・ジャックポット・メータ270の金額は、コイン・アセプタに入れられた各賭博コインについて所定量だけ自動的に増加する。プログレッシブ・ジャックポット・メータ270は、コイン・アセプタ210に賭けられた金額の所定のパーセントだけ増加するようにプログラムされている。好適な実施例では、プログレッシブ・ジャックポット・メータはコイン・アセプタ210に賭けられた金額の約93%~97%だけ増加される。

次に配札者は各プレーヤにカードを配り、その手がプレーされる280。もしプレーヤが前もって選択された勝の手を持つならば、そのプレーヤ

は自分の持つ勝の手の形に対応する金額を支払われる。ジャックポット・リセット制御器290が手動で作動されると、プログレッシブ・ジャックポット・メータ270に表示された金額から自動的に差し引かれる支払金額を生じる。

勝ちプレーヤが支払いを受けてから、配札者はリセット・スイッチ295を作動させて集積回路タイマ240を止めるとともにインジケータ・ランプ250を消し、また配札者はロックアウト・スイッチ297の作動を止めてそれによりコイン・アセプタ210を次の手のために作動させる。

接続図の形をした第4図は、本発明の装置を作動させる電子回路を示す。コイン・アセプタ回路300は、コイン・アセプタが置かれている賭博テーブルのスロットに賭博コインが落とされるときに作動される。賭博コインは紫外線送信器DS1と受光器Q1(モデル#MRD300トランジスタ)との間を通過する。これによつてQ1のコレクタから受光器Q2のベースまでパルスが通される。Q2はモデル#2N3906トランジスタで

あり、エミッタ・ホロワとして動き、主制御器320の集積回路322、324によつて受信されるパルスを送信する。集積回路322、324はモデル#LM-556タイマである。Q2からのパルスは集積回路の下方部分324のピン325で受信され、このパルスにより下方部分324のピン326はハイになつてダイオードDS2(モデルP36ダイオード)が作動される。このダイオードDS2は第1図に示されたインジケータ・ランプ22であり、このインジケータ・ランプ22は手のプレーが終るまで点灯し続ける。

Q2からのパルスは集積回路の上方部分322のピン323によつて受信され、このパルスは上方部分322のピン327にパルスを作るが、これによつてトランジスタQ3(モデル#T1P/20はターン・オンされ、次にピン327で作られたパルスの持続する間ターン・オフさせる。トランジスタQ3のターン・オンおよびターン・オフは、第1図に示された路程計形のカウンタ42を1桁増分させる。路程計形カウンタ330は6

桁の非リセット式電子12VDCカウンタ、W1C0モデル中31-443400である。

集積回路の上方部分322のピン327に作られたパルスは光アイソレータ340(モデル#H11A16E光アイソレータである)にも進む。光アイソレータ340はこのパルスをトランジスタQ4(モデル#2N3906トランジスタ)のベースに通し、これによつてトランジスタQ4はパルスの持続時間中ターン・オンされる。トランジスタQ4がターン・オンされているとき、そのパルスはプログレッシブ・ジャックポット表示メータ350に通され、ここで表示メータ350に示される金額はコイン・アセプタ300に入れられた賭博コインの値の所定のパーセントだけ増加される。プログレッシブ・ジャックポット表示メータ350は普通、長さ44"(約111.76cm)の単一プログレッシブ表示器に現われる3"(約7.62cm)のLED文字を有するゲーム・テクノロジー・モデルであることができる。

すべての賭けが行われてから、配札者はロック

アウト・スイッチ360を手で押すと、トランジスタQ2の出力がロー・レベルにクランプされ、それによつてコイン・アセプタ300を通して行われる賭けが遅れていないことを保証する。いつたんトランジスタQ2の出力がロー・レベルにクランプされると、コイン・アセプタ300に入れた賭博コインは回路の残りにパルスを送らない。

そのときゲームが行われ、いつたんゲームが完了したら、配札者はリセット・スイッチ370を手で押すとピン328を作動させるリセット・パルスが作られ、集積回路の下方部分324がリセットされる。このリセット動作はピン328をローにしてダイオードDS2の作動を止め、それによつて賭博テーブルのインジケータ・ランプ22が消える。

また配札者はロックアウト・スイッチ360を手で押して回路を開きかつトランジスタQ2のエミッタのクランプを除去して別の手のプレーを可能にする。プレーヤはコイン・アセプタ300に

賭博コインを入れることによつて次の手を開始し、プロセスが繰り返される。

当業者にとっては明らかであると思うが、回路を完成するいろいろな抵抗器およびコンデンサが具備される。第4図に示された抵抗器およびコンデンサの仕様は下記の通りである：

抵抗器

R1 -68オーム
R2 -3キロオーム
R3 -1キロオーム
R4 -200オーム
R5 -4.7キロオーム
R6 -10キロオーム
R7 -1メガオーム
R8 -240オーム
R9 -1キロオーム
R10-4.7キロオーム
R11-240オーム
R12-1キロオーム

コンデンサ

C1-0.1マイクロファラッド/
35ボルト
C2-0.01マイクロファラッド/
35ボルト
C3-0.1マイクロファラッド/
35ボルト
C4-0.1マイクロファラッド/
35ボルト

本発明は数個の特定の実施例に関して説明されたが、これらの実施例は制限的ではなく説明例と考えるべきである。いろいろな変形および追加が可能であり、当業者にとつて明白であると思う。したがつて、本発明は上記説明により制限されず、むしろ特許請求の範囲によつてのみ定められるべきである。

4. 図面の簡単な説明

第1図はプログレッシブ・ジャックポット・メータに電子接続された各プレー位置にコイン・アセプタを持つカジノ賭博テーブルを用いる本発明の装置、第2図はプログレッシブ・ジャックポット・メータに電子接続された各プレー位置にコイン・アセプタを持つカード室賭博テーブルを用いる本発明の別の実施例、第3図は本発明の作動のプロック図、第4図は本発明の電子回路の接続図を示す。

符号の説明：

10. 100 …… カジノ賭博テーブル； 12. 1
12 …… プレー位置； 14. 114 …… 配札位置；

16. 116 …… チップラック； 20. 120 ……
コイン・アセプタ； 22. 122 …… インジケータ
信号； 40. 140 …… 主制御盤； 42. 142
…… 路程計形カウンタ； 50. 150 …… リセ
ット・スイッチ； 55. 155 …… ロックアウト
・スイッチ； 60. 160 …… プログレッシブ・
ジャックポット制御箱； 70. 170 …… プログ
レッシブ・ジャックポット・メータ； 80. 18
0 …… ジャックポット・リセット制御器

代理人 浅 村 皓

FIGURE 1.

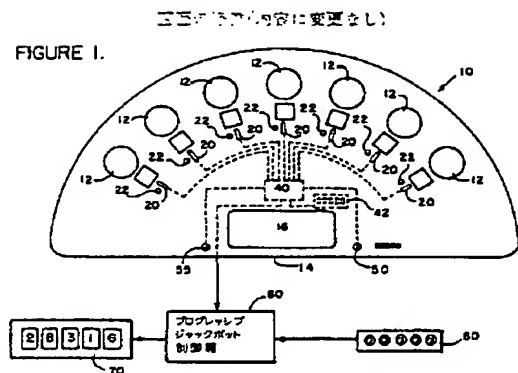


FIGURE 2.

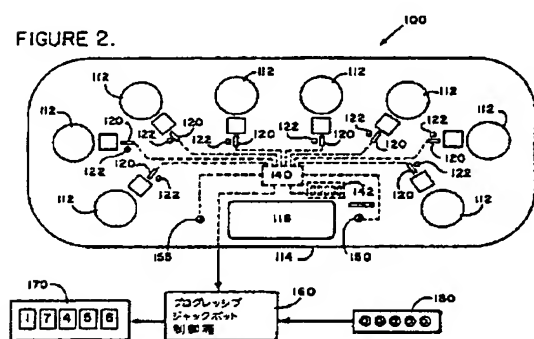


FIGURE 3.

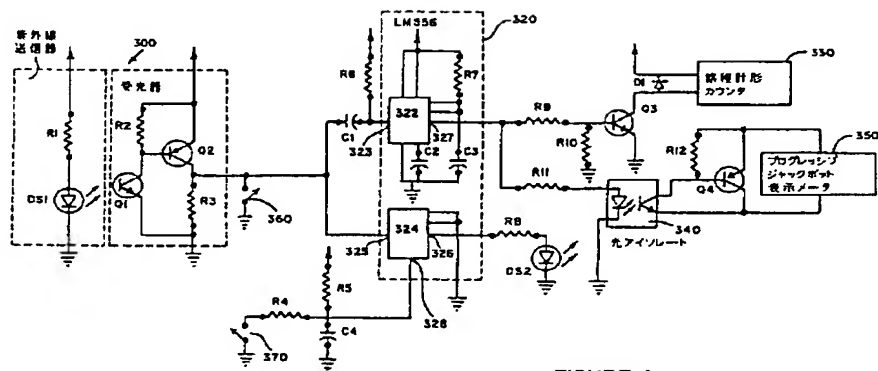
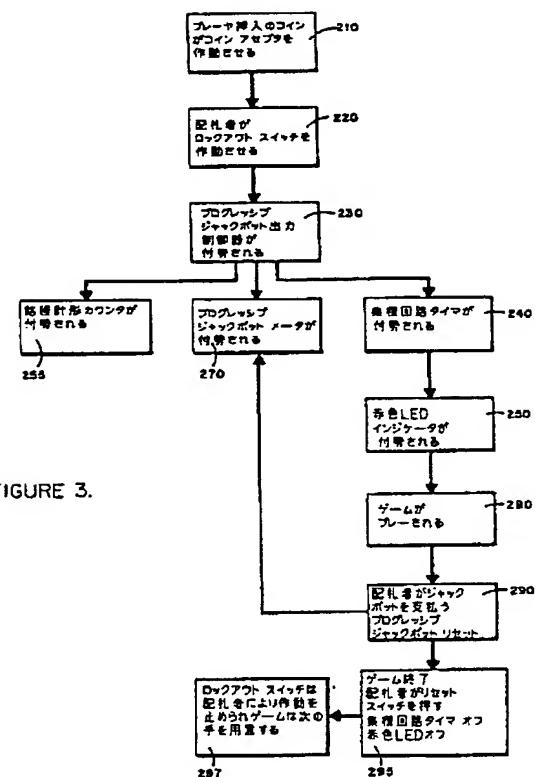


FIGURE 4.

第1頁の続き

優先権主張

②1988年7月5日②米国(US)②214934

②発明者

ダニエル エイ. ジョ
ーンズ

アメリカ合衆国 ケンタッキー州 ルイスビル, アミイ
アベニュー 422

手続補正書 (自発)

平成
昭和 1 年 6 月 7 日

特許庁長官殿

1. 事件の表示

平成
昭和 1 年特許願第 98618 号

2. 発明の名称

プログレッシブ・ジャックポット賭博装置

3. 補正をする者

事件との関係 特許出願人

住所
氏名 カリビアン スタッド エンタープライゼス,
(名称) インコーポレーテッド

4. 代理人

住所 〒100 東京都千代田区大手町二丁目2番1号
新大手町ビルディング331
電話 (211) 3651 (代 表)
氏名 (6669) 浅 村 皓

5. 補正命令の日付

昭和 年 月 日

6. 補正により増加する発明の数

7. 補正の対象

明細書

8. 補正の内容

別紙のとおり
明細書の添書 (内容に変更なし)

手続補正書 (方式)

平成 1 年 8 月 10 日

特許庁長官殿

1. 事件の表示

平成 01 年 特許願第 098618 号

2. 発明の名称

プログレッシブ・ジャックポット賭博装置

3. 補正をする者

事件との関係 特許出願人
氏名 (名称)

カリビアン スタッド エンタープライゼス, インコーポレーテッド

4. 代理人

住所 〒100 東京都千代田区大手町二丁目2番1号
新大手町ビルディング331
電話 (211) 3651 (代 表)
氏名 (6669) 浅 村 皓

5. 補正命令の日付

平成 1 年 7 月 25 日

6. 補正により増加する発明の数

7. 補正の対象

願書の特許出願人 (法人) 代表者氏名の欄

代理権を証明する書面

図面

8. 補正の内容

別紙のとおり
願書に最初に添付した図面の添書 (内容に変更なし)

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
【部門区分】第1部門第2区分
【発行日】平成5年(1993)12月21日

【公開番号】特開平2-21883
【公開日】平成2年(1990)1月24日
【年通号数】公開特許公報2-219
【出願番号】特願平1-98618
【国際特許分類第5版】
A63F 1/18 8907-2C

手 続 補 正 書

平成5年 2 月 / 日

特許庁長官殿

1. 事件の表示

平成1年特許願第98618号

2. 発明の名称

プログレッシブ・ジャックポット賭博装置

3. 補正をする者

事件との関係 特許出願人

名 称 カリビアン スタッド エンタープライズ、
インコーポレーテッド

4. 代 理 人

居 所 〒100東京都千代田区大手町二丁目2番1号
新 大 手 町 ビ ル デ ィ ン グ 3 3 1
電 話 (3211) 3651 (代表)
氏 名 (6869) 浅 木 吉 告

5. 補正により増加する請求項の数 16

6. 補正の対象

明細書の特許請求の範囲の欄

7. 補正の内容 別紙のとおり

8. 添付書類の目録

同時に出願審査請求書を提出してあります。

(請求項5から20を追加する。)

「2. 特許請求の範囲

(1) 生のカジノ・テーブル・ゲームにおいてジャックポット構成部品を含む賭博装置であって、複数のプレーヤ位置を持つ賭博テーブルと、各プレーヤ位置と組み合わされてジャックポット構成部品に参加する賭博コインを受ける装置と、ジャックポットの金額をジャックポット・メータに表示する装置と、ジャックポット・メータに示された金額を賭けられた各賭博コインについて前もって選択された額だけ増加させる装置と、ジャックポット・メータに示された金額をプレーヤが勝ち取った額だけ減少させる装置と、を含んで成ることを特徴とする賭博装置。

(2) 賭博コインが賭られたことを示すための各プレーヤ位置と組み合わされたインジケータ信号装置をさらに含むことを特徴とする請求項1記載の賭博装置。

(3) 遅れた賭けを防止するためのロックアウト・スイッチ装置をさらに含むことを特徴とする請求

項1記載の賭博装置。

(4) 手の終りに装置をリセットするためのリセット・スイッチ装置をさらに含むことを特徴とする請求項1記載の賭博装置。

(5) ライブカジノテーブルゲームにジャックポット要素を含む方法であって、

(a) プレーヤが少なくとも1つの第1の掛金を掛け、ライブカジノゲームに参加する段階と、

(b) プレーヤが少なくとも1つの第2の掛金を掛け、ジャックポット要素に参加する段階と、

(c) ディーラがプレーヤにプレーカードの手を配る段階と、

(d) プレーヤの手がカードの所定の配列を含むとき、プレーヤは所定の金額を得る段階とを含む前記方法。

(6) 前記カードの所定の配列が3つの7を含む請求項5記載の方法。

(7) 前記カードの所定の配列が同じ組の3つの7を含む請求項5記載の方法。

(8) 前記カードの所定の配列が少なくとも1つの

7を含む請求項5記載の方法。

(9) 前記ライブカジノテーブルゲームは21を含む請求項5記載の方法。

(10) 前記カードの所定の配列が3つの7を含む請求項9記載の方法。

(11) 前記カードの所定の配列が同じ組の3つの7を含む請求項9記載の方法。

(12) 前記カードの所定の配列が少なくとも1つの7を含む請求項9記載の方法。

(13) ライブカジノテーブルゲームにジャックポット要素を含む装置であって、

(a) プレーヤが少なくとも1つの第1の掛金を掛け、ライブカジノゲームに参加する手段と、

(b) プレーヤが少なくとも1つの第2の掛金を掛け、ジャックポット要素に参加する手段と、

(c) ディーラがプレーヤにプレーカードの手を配る手段と、

(d) プレーヤの手がカードの所定の配列を含むとき、プレーヤは所定の金額を得る手段とを含む前記装置。

(14) 前記カードの所定の配列が3つの7を含む請求項13記載の装置。

(15) 前記カードの所定の配列が同じ組の3つの7を含む請求項13記載の装置。

(16) 前記カードの所定の配列が少なくとも1つの7を含む請求項13記載の装置。

(17) 前記ライブカジノテーブルゲームは21を含む請求項13記載の装置。

(18) 前記カードの所定の配列が3つの7を含む請求項17記載の装置。

(19) 前記カードの所定の配列が同じ組の3つの7を含む請求項17記載の装置。

(20) 前記カードの所定の配列が少なくとも1つの7を含む請求項17記載の装置。』